VIDEOGIOCHI

SETTIMANALE 5

C64

DISCOVERY

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO II/70
TAXE PERCUE (TASSA RISCOSSA) MILANO FERR. CORR. L. 4.500

CON FLOPPY

RECENSIONI:
ARKANOID R.D.-RENEGADE

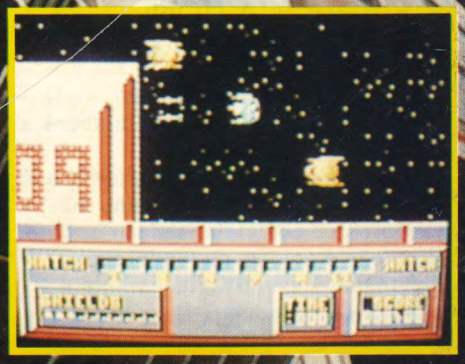
GAMES:
DISCOVERY
DODGE CARS

FUMETTO:
BLACK GEORGE
AL CONCERTO

DISCOVERY

FAVOLOSO
POSTER DA STACCARE

AREA CONSUMER



GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

IN COLLABORAZIONE CON

AMSTRAD

PRESENTA
LA GRANDE ENCICLOPEDIA DI INFORMATICA PER RAGAZZI

Con il 1° fascicolo
IL GRANDE POSTER
DEL BASIC

- IMPARIAMO A PROGRAMMARE
- COME È FATTO E COME FUNZIONA
- GIOCHI, GIOCHI, GIOCHI
- TECNOLOGIA E APPLICAZIONI
- SI FA... NON SI FA

L'informatica ti appassiona? vorresti approfondirla per studiare, giocare, curiosare?
Inizialmente, per potersi orientare, è preferibile una guida giovane ma rigorosa e completa, senza risultare difficile o noiosa, da leggere tutta d'un fiato, corredata da centinaia di illustrazioni a colori.

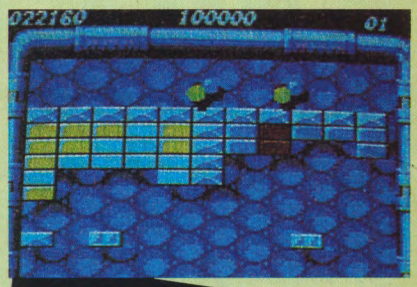
VINCI 30 FAVOLOSI COMPUTER AMSTRAD CPC 6128

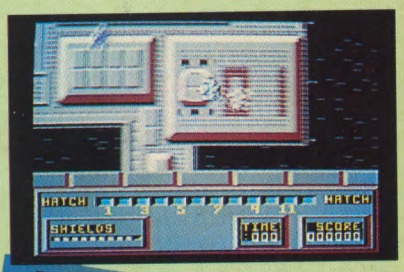
Aut. Min. Rich.

Questa è LA GRANDE ENCICLOPEDIA DI INFORMATICA PER RAGAZZI.
Potrai entrare nei segreti del personal computer: storia, termini, concetti fondamentali, hardware, funzionamento e tanti programmi software in linguaggio Basic.
JACKSON, in collaborazione con AMSTRAD, ti svela i segreti dell'informatica in fascicoli settimanali, **nella tua edicola**, a sole lire 2.500, da rilegare in 2 splendidi volumi illustrati.
Ma non è tutto!
Assieme al grande poster del Basic a colori, sul primo fascicolo scoprirai come vincere uno splendido computer AMSTRAD CPC 6128.
Sganciati dall'ordinario, entra nello straordinario!

SOMMARIO

Anno I - Numero 5
31 Maggio1989





4 **PONY EXPRESS**
LA POSTA DEI LETTORI

5 **BLACK GEORGE**
CONTINUANO I FUMETTI !

7 **LA CLASSIFICA**
HIT PARADE SETTIMANALE

10 **ARKANOID R.D.-RENEGADE**
LE SUPER RECENSIONI

12 **DISCOVERY**
IL S.GAME DELLA SETTIMANA

14 **DODGE CARS**
UN GRANDE RITORNO!

15 **COMPRO,VENDO,SCAMBIO**
IL MERCATINO

Associato al
CSST Consorzio Stampa Specializzata Tecnica
Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria in quanto la presenza pubblicitaria è inferiore al 10%

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli

HANNO COLLABORATO
Alfonso Romano, Cesare Palmieri

GRAFICA E COPERTINA
Cristina Turra

VIDEOIMPAGINAZIONE
Piera Loddo

STAMPA
Litosole - Albairate (MI)

AREA CONSUMER
PUBLISHER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA' E AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12
20124 MILANO
tel.: 02/6948467 - 69481

ABBONAMENTI E MAGAZZINO
via Gasparotto, 15
20092 Cinisello B. (MI)
tel.: 02/6122527 - 6187376

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20122 MILANO

Autorizzazione alla pubblicazione
Trib. di Milano n. 867 del 20-12-1988

Concessionario esclusivo
per la diffusione in Italia
SODIP - via Zuretti, 25 - 20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale
Gruppo II/70

Prezzo della rivista: L. 4500
Numeri arretrati: L. 9000

© TUTTI I DIRITTI DI RIPRODUZIONE O TRADUZIONE DEGLI ARTICOLI E DEI PROGRAMMI PUBBLICATI SONO RISERVATI

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
AREA CONSUMER

PONY EXPRESS

... la posta

In questa rubrica diamo spazio alle vostre lettere selezionando quelle che trattano argomenti di interesse comune. Senza voler organizzare una gara o un concorso, abbiamo deciso di premiare la busta o la lettera più colorata, più spiritosa, più originale, più..., con il simpatico **"Computer Bug"**, l'originale spilla realizzata con un vero chip.
Le buste devono essere inviate a:

Videogiochi 64
Gruppo Editoriale Jackson
Via Rosellini, 12
20124 Milano

UN GRAZIE

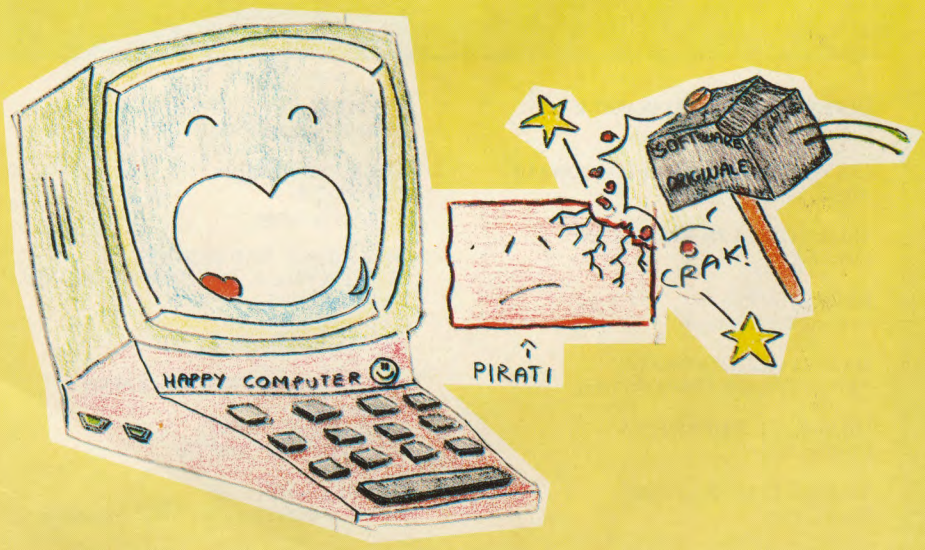
Abbiamo potuto accertare con soddisfazione che Pony Express è stato accolto da tutti voi con grande entusiasmo. Innanzitutto è doveroso da parte nostra ringraziare tutti i lettori per la simpatia dimostrataci, speriamo di poter continuare a ricevere i vostri complimenti. Le lettere pervenute alla nostra Redazione, sono veramente tante, tutte belle e molto colorate, dobbiamo dire che ci hanno creato veramente non poco imbarazzo nella scelta della lettera da pubblicare in questo numero. I contenuti e le iniziative sono tutti veramente apprezzabili, non sono una sorpresa, ma ci vorrebbero il doppio delle pagine per accontentare tutti... ci penseremo. Per ora un grazie a tutti quanti!!!

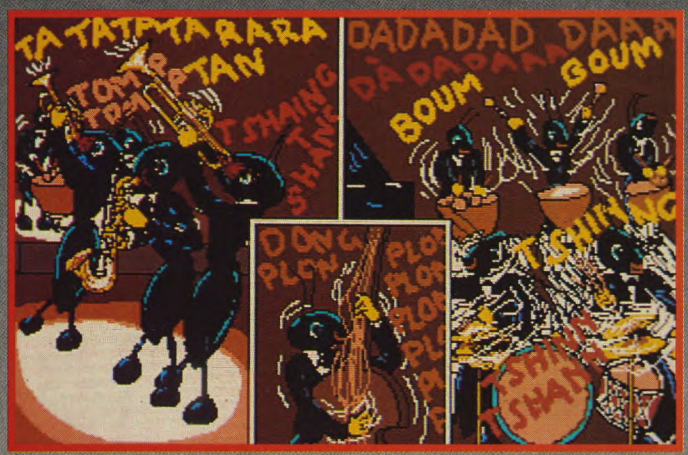
Ciao amici !
mi chiamo *Computer Bug* e sto aspettando le vostre coloratissime letterine. Scatenate la fantasia! Chi invierà la lettera più bella o la busta più colorata mi riceverà per posta e, in più, avrà il piacere di vederla pubblicata sulla rivista!

"Computer Bug" e` offerto da Lago - Soft Mail - Como

TOP SECRET

Chi ci scrive è un ragazzo di 13 anni, Alessandro Farina di Ariccia che ringraziamo per i complimenti che a nostra volta ritorniamo per il disegno e i trucchi che ci ha inviato, veramente molto simpatico. Nella lettera c'era pure un fumetto a puntate (originale) e una frecciatina ai pirati del software, come si può vedere anche dal disegno sotto pubblicato.
I trucchi che il nostro amico Alessandro ha inviato sono veramente molto utili per tutti, visto che i games trattati sono decisamente tra i più giocati da tanti e tanti smanettoni, li elenchiamo volentieri qui di seguito. Si comincia da:
Samurai Warrior: per non dover ricominciare il gioco sempre da capo, basterà che premiate rapidamente e contemporaneamente F1 e fire: potrete ripartire dal punto in cui siete stati in precedenza eliminati.
Game Over: vi basterà digitare la parola "ZAPPA" per poter accedere direttamente al secondo pianeta.
Cybernoid II: se digitate YGRO (1, 2, 3, 4, nell'ordine) nella ridefinizione dei tasti e poi scegliete gli effetti sonori e partite col gioco... provate e vedrete che sorpresa!
Nebulus: iniziate a giocare, premete il tasto P (PAUSA), ed infine schiacciate contemporaneamente i seguenti tasti: ^ (freccia in alto); J; < (freccia a sinistra), continuate a giocare premendo fire.
Bionic Commando: all'ultima vita tenete premuto il tasto 1 e fire, poi fatevi uccidere e... Yuuhu!, vite e tempo infinito.



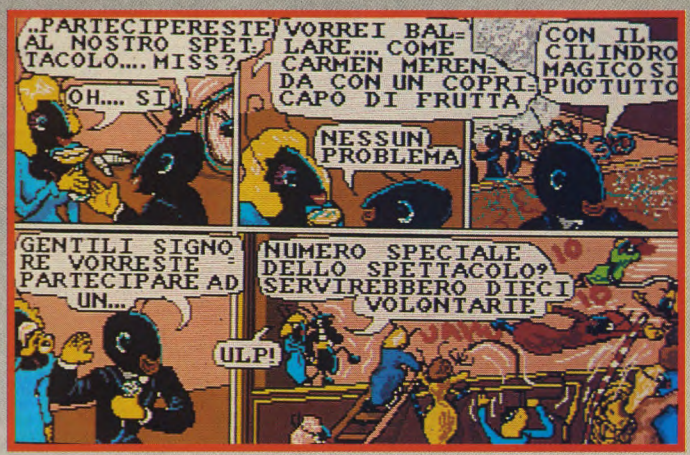

TA TATATA RARA
TOMP TOMP TAN
T SHAING
BOUM
GOUM
DONG
PLONG
PLOP
T SHING

THOMP
THOMP
T SHANG
SCHHHH
T SANNNG
MISS
DU DU DU
DUUUUM
DUDUDUM

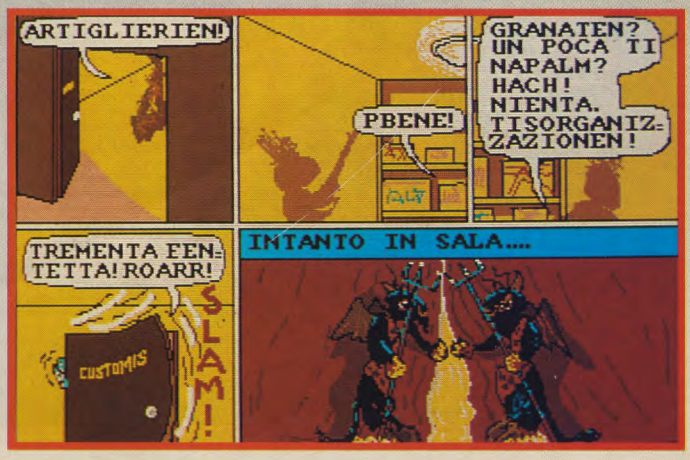
TA TAÀ
TATATATÀ
TA TAÀA
TOMP!
TUM
DUM

HALLO GIRL! HALLO BOYS!
TA
TÀ
URKA! CHE MACHO!
TI PIACIO GIRL?
ZUM
OK!
TSHI
JAAA!
DADA' DADA DA DA DOM
ANDIAMO....

BIS
FHHH!
ICH
BENE
HIC
BBREVI
JIM!... SARAI MICA UBRIACO?
NO!
PLIN
PLAN
MARTIN, CHE PASTICCIONE. ..UN DRINK, MISS?


..PARTECIPERESTE AL NOSTRO SPETTACOLO.... MISS?
OH.... SI
VORREI BALLARE.... COME CARMEN MERENDA CON UN COPRICAPO DI FRUTTA
NESSUN PROBLEMA
CON IL CILINDRO MAGICO SI PUO' TUTTO
GENTILI SIGNORE VORRESTE PARTECIPARE AD UN...
ULP!
NUMERO SPECIALE DELLO SPETTACOLO? SERVIREBBERO DIECI VOLONTARIE

INTANTO....
ARCH!
PUF
CZI VUOLE QUALCOSA DI DIROMPENTEN..
TU FARE GUARDIA
IO CERCO
HMM...
URKEN!!
CUSTODIA


ARTIGLIERIEN!
PBENE!
GRANATEN? UN POCA TI NAPALM? HACH! NIENTA. TISORGANIZZAZIONEN!
TREMENTA EENTETTA! ROARR!
CUSTOMIS
SLAM!
INTANTO IN SALA....

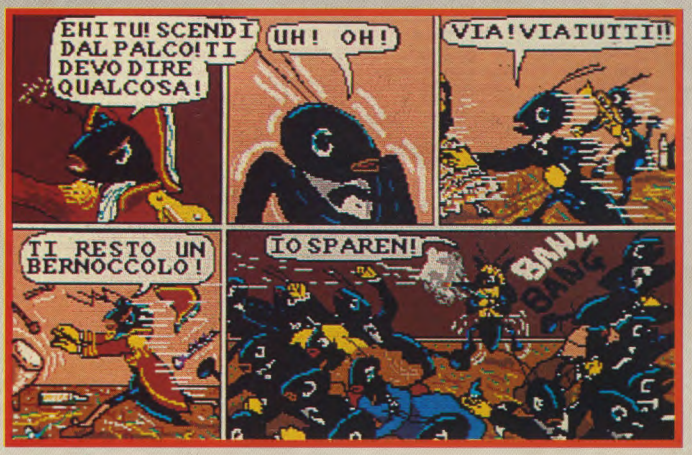
WUFF
PINZE
N.U

ED ORA UN PO' D'ATTENZIONE. LA GRANDE STAR CARMEN MERENDA IL SUO BALLETTO
TUTTI INSIEME CON LA CANZONE SPONSOR
E LORCHESTRA SUONIAMO ORA CHE DIMAN NON SI SA...

OH HO HÒ OH HO SCILINDRO MASCICÒ SPUMANTE ESILARANTE DEL MORALE SEI GARANTE
PLINK
TLIN
SISCILLO NERO NERO
TUM TUM
..TUTTO ALLEGRIA DIVENTO
DU DUM
DAM
TICA TICA TU TICA TICA TA

BANG
IO ESERE TORNATO!!!!
AAAGH!
...PPIZERIA ROULETTE ..PALLERINE MIA ORCHE= STRA CONSENZIEN TEN!!!!
E ANCHE IMBRIACHEN!!

E ALL'IMPROV= VISO SI UDI= RONO LE NOTE..
DEL DEGUEJO
TARA RA RAAA
TARAATATAAA
FZZZZ
ATESSO IO MIRA BENE.. IH IH IH FARE GRANDE RAMBATA!

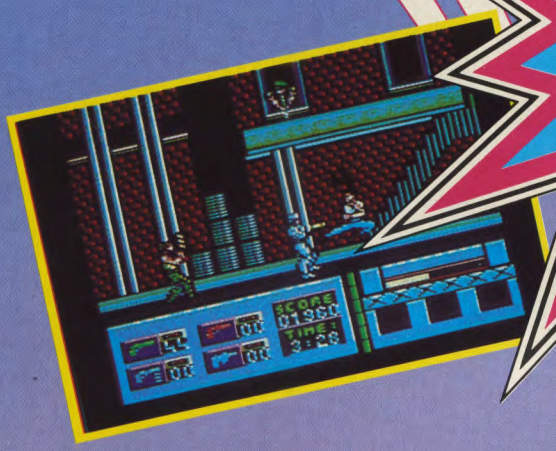

EHI TU! SCENDI DAL PALCO! TI DEVO DIRE QUALCOSA!
UH! OH!
VIA! VIA TUTTI!!
TI RESTO UN BERNOCCOLO!
IO SPAREN!
BANG BANG

PERMESSO
VIA! TUTTI!
QUELLO SPARA
AIUTO

CONTINUA

LA CLASSIFICA

HIT 64



1. **DRAGON NINJA** — *OCEAN*
2. **ROBOCOP** — *OCEAN*
3. **TOTAL ECLIPSE** — *INCENTIVE*
4. **ROCKET RANGER** — *CINEMAWARE*
5. **ITALY '90 SOCCER** — *ITALVIDEO*
6. **G. PRIX CIRCUIT** — *ACCOLADE*
7. **THUNDERBLADE** — *U.S. GOLD*
8. **G.L. HOT SHOT** — *GREMLIN*
9. **WHO F. R. RABBIT** — *BUENA VISTA SOFTWARE*
10. **MC ARTHUR'S WAR** — *SSG*

VIDEOGIOCHI
SETTIMANALE
C64
M.A.Bromley © 87

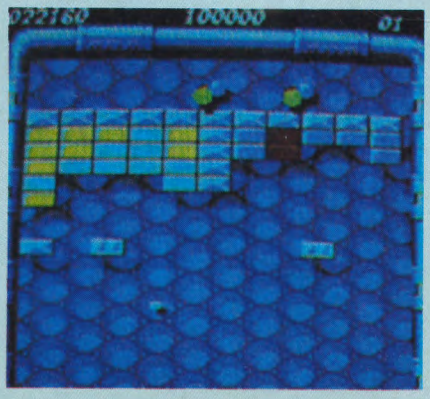
RENEGADE

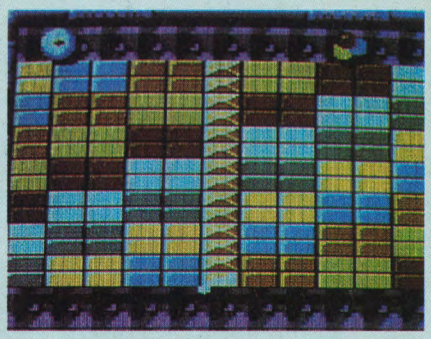
Le strade non sono più sicure... La notte scende velocemente mentre voi attraversate il settore est della città per recarvi all'appuntamento con Lucy, la vostra ragazza.
Fino ad ora tutto è andato bene... la metropolitana su cui viaggiate si ferma alla stazione, il che vi fa rendere conto che non siete soli! Sia la stazione che la via sopra di essa sono infestate di criminali e furfanti...il tempo scorre implacabile, perciò dovrete trovare un modo per attraversare questa zona che si trova appunto tra voi e il punto dove dovete incontrare la vostra ragazza.
Dopo essere scesi dalla metropolitana dovrete ricorrere alla vostra abilità nel prendere decisioni velocemente, nonché alle vostre conoscenze delle arti marziali, poiché vi siete resi conto che questa sarà la più pericolosa passeggiata della vostra vita!
Dovrete attraversare cinque zone, prima la stazione metroplitana, dove incontrerete una banda di delinquenti che hanno tutte le intenzioni di porre termine subito il vostro viaggio.
Lo stadio successivo vi porta alla zona del molo, che è il luogo più indicato per incontrare le feroci bande dei motociclisti.
La terza zona è il ghetto: le buie straducole di questa parte della città ben si prestano ad agguati da parte di bande femminili che, avanzando sinistramente nel buio, vogliono dimostrare di non essere da meno dei maschi.

Poi c'è la strada che conduce al luogo d'appuntamento; qui spadroneggia una banda di violenti criminali armati di rasoio che, si dice, attacchino qualunque persona innocente che si trovi a passare nei paraggi.
Finalmente arrivate, se ci riuscite, al luogo d'incontro ma, ahivoi, anche qui ci sono in agguato i rinforzi che l'ultima banda sconfitta ha chiamato in aiuto; c'è anche il loro capo armato di pistola!
Ricordatevi, sconfiggere una banda significa prima cosa sbarazzarsi di tutti gli scagnozzi, che non sono pochi, poi affrontare faccia a faccia il boss che è il più duro da battere!
Provate che l'amore ha sempre il sopravvento su tutto sconfiggendo questi mascalzoni e recandovi al vostro appuntamento in perfetto orario.
Naturalmente il tempo che trascorrerete con la dolce Lucy sarà pochissimo poiché il tutto comincerà di nuovo, con lo svantaggio che sarà tutto più difficile, ma con il vantaggio che conoscete già i trucchi e le mosse da esguire per sconfiggere definitivamente i malviventi!

ARKANOID
REVENGE OF DOH

La nave spaziale aliena, ZARG, è penetrata nel nostro universo. Si sa che contiene la forza Doh che controlla la dimensione, un essere che si credeva fosse stato distrutto quarantamila anni fa nelle guerre spaziali Arkanoid. Doh si è trasformato in un avversario ancora più agguerrito ed ora minaccia l'universo stesso. Solamente la vostra abilità di calcolo alla frazione di secondo può salvarci ora!
Prendete il comando della nuova nave spaziale Vaus II e che la fortuna vi assista.
Revenge of Doh è la continuazione ideale di Arkanoid, il gioco rimane sostanzialmente invariato cioè consiste nell'abbattere il muro di mattoncini, con la solita pallina fatta rimbalzare ad arte sulla racchetta che voi comandate. Vi sono tuttavia nuovi livelli, nuovi schermi sempre più difficili, ma con ciò il game non è precluso anche a chi non sia riuscito a terminare Arkanoid tradizionale. Gli effetti grafici e sonori sono stati migliorati e siamo sicuri che anche i super campioni di Arkanoid rimarranno soddisfatti dei nuovi schermi e delle nuove funzioni della racchetta di comando. Sono stati migliorati, in particolar modo, alcuni effetti inerenti alla racchetta. Ad esempio, la mitragliatrice per far velocemente piazza pulita del quadro, che nella versione precedente venive data col contagocce, in Revenge of Doh, vine elargita molto più prodigamente. Anche le sfere di fuoco che distruggono le barriere perforandole e senza quindi rimbalzarvi, sortono effetti molto belli, e ugualmente interessante, è lo sdoppiamento della racchetta che risulta molto utile , ma spesso anche traditore, specialmente per chi non vi sia abituato.
La Imagine vi augura un buon divertimento!

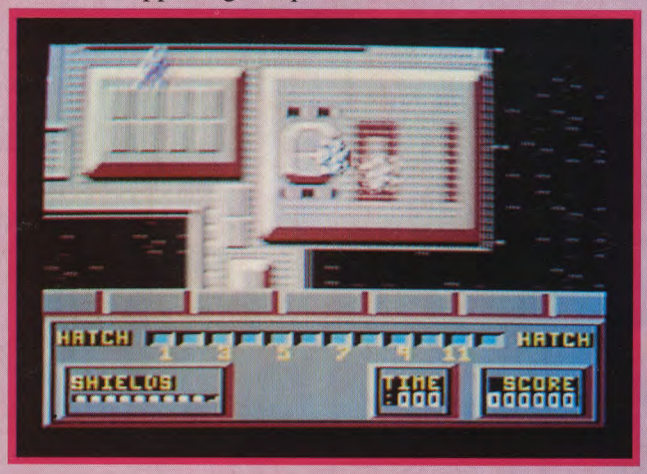




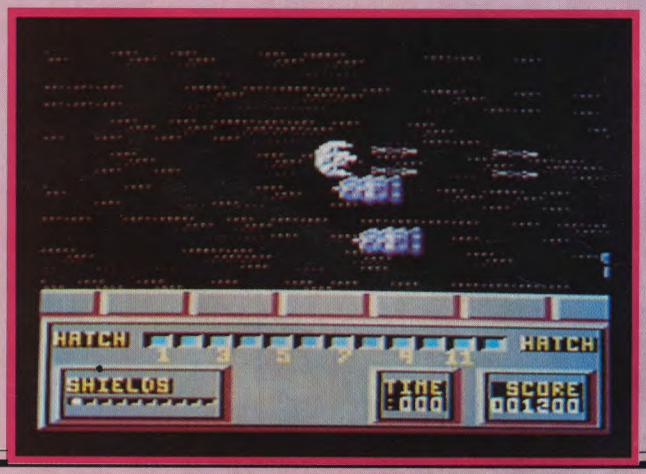
Un milione di anni luce fa il pianeta DISCOVERY vagava nello spazio, distrutto da una tremenda guerra spaziale che aveva posto termine all'esistenza di una intera galassia .
A distanza di tutto questo tempo, eccolo riapparire non solo come pianeta vivente, ma come una potenza di prima importanza, si pensa che il pianeta sia sotto la protezione di un imperatore giunto da millenni di galassie. Cos'è successo in realtà? Qual'è il segreto che DISCOVERY nasconde? A cosa è dovuta la potenza che sprigiona e che minaccia anche la nostra sicurezza? All'interno dei suoi confini giace sicuramente la chiave per accedere ad un segreto così oscuro, un segreto che nessuno ha mai tentato di scoprire da 200 anni a questa parte.
Questa oppurtunità si presenta adesso proprio a te, Simon, che davanti ad una avventura non ti sei mai tirato indietro: non fartela sfuggire, siamo sicuri che riuscirai a sfatare questo mito che sa di eterno!!

SCATTA L'OPERAZIONE

"E' una missione pazzesca" esclamò il colonello Xwellwers "e pazzesca è anche l'idea di atterrare su DISCOVERY!" aggiunse con occhi infuocati dall'ira "Qualsiasi ordine venga dato in questa missione è un'arma a doppio taglio, qui ne va della vita dei miei migliori uomini!".



Simon sobbalzò nervoso, mentreil cicalino del monitor attirava la sua attenzione. "Ricevuto", brontolò seccamente. Preceduto da un lampo, comparì sullo schermo il Colonello aiutante di Xwellwers gridando:" Sei immediatamente convocato nella stanza 66. Conferma!"
"Confermato!" egli rispose.



IL GIOCO

Come prima cosa dovrai esplorare la rete spaziale del pianeta DISCOVERY e studiare il modo di eluderla. Non sarai certo il benvenuto, stai perciò attento ad eventuali sorprese che ti possano giungere dal suo sistema di difesa.

Cerca sempre di rimanere coperto ed infine entra nella base, scoprine i segreti e sconfiggi la mente di DISCOVERY, solo così potrai riportare tranquillità nella nostra vecchia galassia.
Per riuscire nell'impresa, dovrai ricostruire una unità di controllo che ti possa dare la forza e il potere necessari. Le dodici parti dell'unità di controllo sono nascoste in altrettanti livelli di energia corrispondenti a dodici "sottogames" che devi completare per poter ricostruire la preziosa unità.

COMANDI

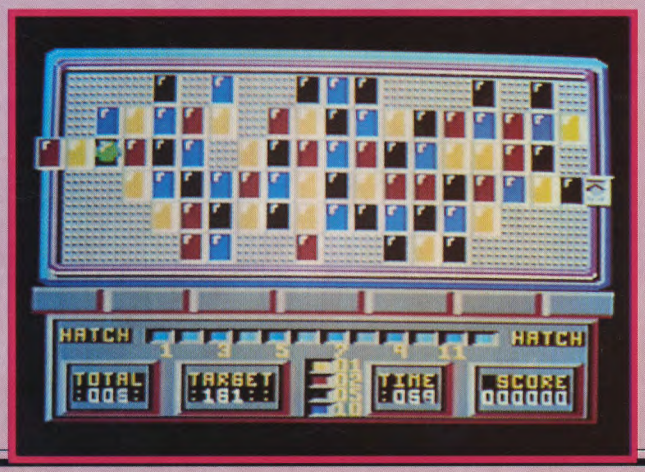
I controlli vengono ottenuti con joystick in porta 2 oppure per mezzo della tastiera con i seguenti tasti:

S	per spostarsi versi l'alto
X	per spostarsi verso il basso
,	per spostarsi a sinistra
.	per spostarsi a destra
SPAZIO	Fuoco

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Per caricare il gioco da cassetta, battere contemporaneamente i tasti SHIFT/RUN STOP e quindi premere il PLAY sul registratore. Per caricare il game da disco, inserire il disco nel drive col lato A rivolto verso l'alto e quindi digitare il comando LOAD"*",8,1 seguito da RETURN. In entrambi i casi il gioco si caricherà e partirà automaticamente. Nel caso in cui incappaste in cassette o dischetti difettosi, siete pregati di inviarli alla nostra redazione che provvederà alla sostituzione.

LA PROSSIMA SETTIMANA...
in edicola il numero **6**
di Videogiochi 64
con il megagame: **CYBORG**



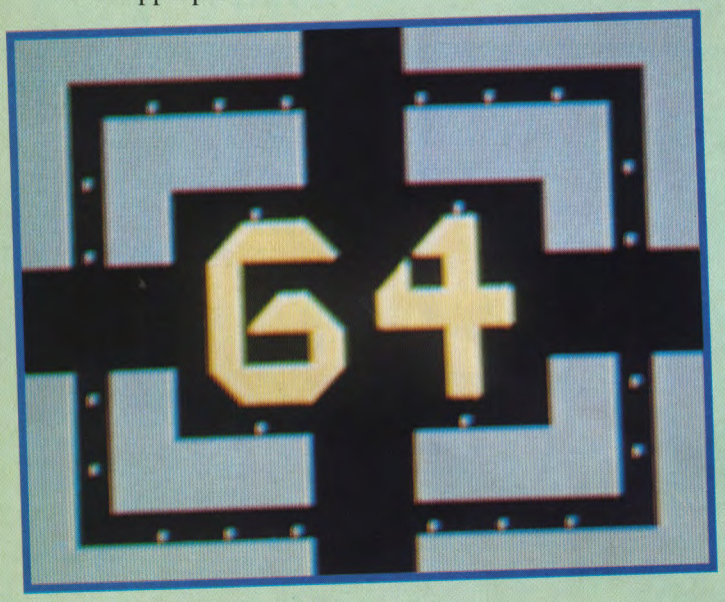
DODGE CARS

CRL

La corsa più pazza del mondo sul tuo micro C64.
Dopo vari combattimenti con altre macchine siete riusciti finalmente ad arrivare alla finale ma purtropoo per voi la macchina che dovete affrontare è la macchina del computer, che in pochi centesimi di secondo può prevedere qualsiasi vostro spostamento.
Il fine della corsa più pazza del mondo, naturalmente come tutte le corse d'auto, (anche questa corsa all'ultimo sangue non è permessa dalla legge), è di prendere le monete d'oro poste a terra ma ci sarà l'auto dell'avversario che vi ostacolerà in tutti i modi, non regolari come da copione.

IL GIOCO

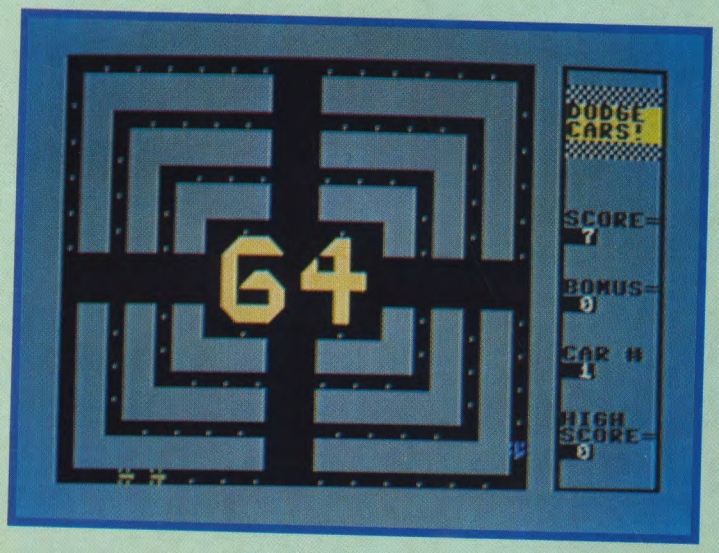
Siete alla guida dell'auto gialla, e dovete prendere tutti i puntini posti sullo schermo prima che l'auto del nostro caro amico computer, questa volta nei panni del cattivo, se ne appropri.



Per manovrare la nostra magnifica automibilina in questa corsa senza esclusione di colpi, (una particolarità è che la vediamo dall'alto), bisogna utilizzare i seguenti tasti:

J- per spostare l'automobile nel rigo in alto
K- per spostare l'automobile nel rigo in basso
A- per accellerare
D- per decellerare

L' automobile del nostro computer per fermarvi utilizza un metodo molto scortese e cioè vi viene addoso direttamente.
Inizialmente avrete a disposizione tre vite, possono essere molte ma anche poche a seconda del vostro modo di giocare!
Per ogni puntino preso sullo schermo otterrete dei punti, a seconda della posizione dei puntini stessi saranno tanti



o pochi. Per passare di livello bisogna "mangiare" tutti i puntini presenti sullo schermo, cosa non molto semplice, come può sembrare a prima vista.
Otterrete un bonus al sesto livello e al decimo livello, naturalmente se ci arrivate!! Premendo il tasto Y potrete giocare una nuova partita, mentre il tasto N va premuto per finire.
Un ultimo consiglio usate i tasti per accellerare e decellerare molto spesso così spiazzerete la macchinina del vostro computer.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP per la versione cassetta, il gioco si caricherà automaticamente.
Digitare LOAD"DODGE CARS",8
Premere il tsato RETURN per la versione su dischetto.

Compro e cambio programmi (specialmente games) solo su cassetta, con utenti C64. Esigo massima serietà. Tel. 0321/985092 Luca.

Commodore 64 vendo, con registratore, due joystick, 4 cassette Video Basic di Jackson, 5 cassette per giochi più Golden Program, composto da 18 giochi, 12 utility, una cassetta vergine, quasi nuovo, vendo a L. 350.000 trattabili. Tel. 02/8329131;

C64, 1530, 1541, 40 dischi (su due lati), RS232, centronics, fastload, manuali, tutto a L. 600.000. Dischetti, cartucce e manuali anche separati. Tel. 02/6464469 Elio, sera.

C64 a pezzi vendo per ricambi tastiera £ 70.000, Kernal e Basic £ 30.000 cadauno, memoria £ 40.000, alimentatore L. 30.000, compro anche computer guasti o li cambio con giochi per C64. Tel. 0321/91876, sera.

Commodore 128 registratore, centinaia di programmi su cassetta, copritastiera, joystick, manuali vendo a L. 350.000. Tel. 02/4524445, 20 Stefano.

Commodore 128 drive 1541, monitor colori, 14 pollici, alta risoluzione, prezzo interessante. Tel. 02/511809

AT 286 compatibile, 10 Mb, HD 20 MB, 2 floppy disk, 640 K, scheda CGA, monitor colore, 10 mesi, Con fattura L. 2.900.000 Iva comp. Tel. 02/66981906.

Amiga 1000 512 kb senza monitor vendo a L. 800.000. Tel. 02/9599284 h. 20.

Stampante MPS 801 commodore, praticamente nuova a L. 200.000. Tel. 041/4568151.

Commodore 16 con registratore, 2 joystick più tanti videogiochi, vendo a L. 200.000. Tel. 02/6480173, sera.

Commodore 64 PC nuovo, più registratore con imballi originali e garanzia con cassette gioco a L. 300.000 vendo. Tel. 02/8435395 ore cena Francesco.

CBM 64 completo di: tastiera, datasette, 4 joystick della Spectravideo e 58 giochi, tutto a L. 350.000 vendo. Tel. 02/3284833 ore 17 e 30 Emanuele.

Apple II Europlas, computer completo di monitor e due disk driver, vendo a L 350.000. Tel. 02/2552327.

Amstrad o Olivetti acquisto con stampante, video EGA L. 500.000 mensili. Tel. 02/8356481.

Olivetti Prodest PC 128 S monitor monocromatico, un driver, chip Basic editor, tutti i manuali disponibili, cavo stampante, vari programmi, vendo il tutto a L. 600.000. Tel. 02/4156466 ore pasti.

Olivetti Prodest PC 128 S completo di monitor a colori 14 pollici, stampante, joystick, dischi, programmi, giochi, vendo a L. 1.000.000. Tel. 02/33910661 Gervasio.

Amstrad CPC 464 con monitor a colori, due joystick, 45 giochi, ultime novità inglesi, £ 600.00. Tel. 039/508712.

MSX 180 K ram, con monito Philips, più registratore, più 130 giochi, più joystick, più mobile a 3 piani, vendo a sole L. 450.000. Tel. 02/8497062.

Macintosh con 4M ram e hard disk da 40 M, scheda e monitor colore, vendo a L. 9.900.000 invece che L. 15.400.000 di listino. Tel. 02/8.323.641, camera 308, da lunedì a mercoledì, Riccardo.

Commodore 64 registratore, disk drive, con Speed DOS, diminuisce di 15 volte la velocità, con moltissimi programmi su disco e cassetta. Tel. 02/4.039.788, ore pasti Riccardo.

Commodore 64 Vic 20 corso 30 lezioni in cassetta, più altrettanti fascicoli, 15 programmi in cassetta, mai usato, vendo L. 170.000. Tel. 02/5516629, ufficio Bruno.

Apple 2GS 256 k, monitor b/n, drive 5 e 1/4 e 3,5, vendo a 1.600.000, regalo dischi e scrivania bianca da computer. Tel. 02/90725141.

Olivetti Prodest PC 128 S, nuovo, completo di stampante 80 caratteri e mobile, 2 cavi collegamento, 4 libri di riferimento, 10 dischetti, portadischetti, imballaggio originale, L. 950.000 trattabili. Tel. 02/4235903, dopo h. 18,30.

Commodore 64 con copritastiera, registratore, floppy disk, 120 dischetti ca. pieni di programmi, Vendo **Commodore 64** registratore e manuale di programmazione, usato pochissimo, tutto L. 280.000. Tel. 039/482574, ore 21 stefano.

Vendo computer **Apple II** compatibile con drive L. 600.000 trattabili T. 02/810227 lu/ve h. 18 Nadir.

Commodore 64 tastiera, registratore, floppy, monitor fosfori verdi da 14 pollici, una favolosa stampante Star SG10, vendo a L. 800.000. Tel. 02/8254098.

Scambio **software** per C64 o C128 solo su disco. Tel. 0828/363105.

Apple II due disk drives con controller 128 k, 80 colonne Z-80, penna ottica, joystick, manuali e 50 programmi scelti su 1.500, anche separatamente, vendo a L. 600.000. Tel. 02/55185294, h. 17/21 Marco.

Il Gruppo Editoriale Jackson non si assume responsabilità in caso di reclami da parte degli inserzionisti e/o dei lettori. Nessuna responsabilità è altresì accettata per errori e/o omissioni di qualsiasi tipo.
La redazione si riserva di selezionare gli annunci pervenuti eliminando quelli palesemente a scopo di lucro o riferiti a vendita di programmi copiati.

Inviare questo coupon a:
"Compro, Vendo, Scambio" VIDEOGIOCHI 64
Gruppo Editoriale Jackson
via Rosellini, 12 - 20124 MILANO

Cognome _____ Nome _____

via _____ n. ____ C.A.P. _____

Città _____ tel. _____

Firma _____ Data _____

VG5

grande concorso

VIDEOGIOCHI C64

SETTIMANALE

vinci un computer Amiga 500

Aut. Min. Rich.

È un concorso strettamente riservato ai fedelissimi di VIDEOGIOCHI C 64. Partecipare è semplice. A partire dalla prima settimana, e per dieci settimane, in ogni numero della rivista VIDEOGIOCHI C 64 trovi un particolare tagliando "fedeltà". Stacca ciascun tagliando e incollalo sull'apposita cartolina allegata alla rivista. Quando avrai raccolto tutti i dieci tagliandi, completa la cartolina col tuo nome, cognome, indirizzo e spediscila a:
VIDEOGIOCHI C 64
GRUPPO EDITORIALE
JACKSON AREA CONSUMER
via Rosellini, 12 - 20124 Milano.
Il 15 settembre 1989, fra tutte le cartoline pervenute, saranno estratti undici fantastici premi: un computer AMIGA 500 e 10 esclusivi pacchetti software della serie "Original Software Commodore by CTO".

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
AREA CONSUMER

Tagliando fedeltà